



## Owlfinch: Lesen und Spielen. Mit einem Partner.

### Inhalt

Ein Buch zu lesen macht Spaß. Ein Buch zu lesen und anschließend mit einem Partner, der dasselbe Buch gelesen hat, ein Lesespiel zu machen, das bedeutet doppelten Spaß. Hierum geht es bei Owlfinch, einem Internet-Leseportal, das aus einem Comenius-Projekt hervorgegangen ist.

Die Schüler/innen können Lesespiele in verschiedenen Sprachen spielen, anfangs wohl am besten in ihrer Muttersprache. Später kann das gleiche Quiz beispielsweise auch in Englisch (oder einer anderen Sprache) gespielt werden. Die Spielpartner/innen finden sich jeweils aus zwei verschiedenen (europäischen) Ländern zusammen.

Die Lesespiele bieten sich in einer abwechslungsreichen, munteren Art und Weise dar. Die meisten von ihnen bestehen aus einer Kombination von Text- und Bildfragen sowie Buchstabeneinsetzrätseln. Die Schüler/innen werden aber auch nach ihrer Meinung zu bestimmten Themen gefragt.

**Unterrichtsfächer:** Muttersprache, Fremdsprachen, Informatik, Kunst, Drama

**Altersgruppe:** 7-14 Jahre

**Sprachen:** Katalanisch, Englisch, Finnisch, Französisch, Deutsch, Polnisch, Russisch, Slowakisch, Spanisch, Türkisch

**Schwierigkeitsgrad:** leicht

**Dauer:** ab 3 Monaten bis zu 12 Monaten

**IKT- Werkzeuge:** Chat, E-Mail, Forum, Powerpoint, Bilder, Zeichnungen, Video-Konferenz, Web-Publishing

**Autor:** Albert Hoffmann

## Präsentationsmöglichkeiten für Projektarbeiten in Owlfinch

Lehrkräfte, und Schüler/innen sind ebenfalls eingeladen, ein Literatur-Lese-Spiel für Owlfinch zu einem Buch zu entwickeln. In Arbeitsgruppen erstellen sie Text-Fragen, illustrieren die Bild-Fragen, fertigen Buchstabenrätsel an und denken sich Meinungsfragen aus. Eine weitere Projektarbeit kann auch das Beschreiben und/oder Illustrieren einer literarischen Figur in Form einer Poster-, Text-, Comic- oder Powerpoint-Darstellung sein. Die Entwicklung einer inhaltlichen Erweiterung von Owlfinch (z. B. das Thema "Fabeln") kann eine andere Möglichkeit darstellen, literarische Projektarbeit mit Sinn für Breitenwirkung zu betreiben.

## Pädagogische Ziele

- Die Schüler/innen werden motiviert, Bücher zu lesen.
- Die Schüler/innen werden angeregt, genau zu lesen.
- Die Schüler/innen lernen literarische Werke und deren Hauptfiguren sowie viele Autor/innen kennen.

## Prozess

Zwei Lehrkräfte (oder mehr) aus einem Land oder aus verschiedenen Ländern einigen sich auf ein Leseprojekt, das sie miteinander durchführen wollen. Sie legen gemeinsam die Bücher fest, die ihre Schüler/innen lesen sollen. Aber auch die Zeit, wie lange das Projekt dauern soll.

### Die Lehrkräfte

- Registrieren sich und ihre Schüler/innen bei Owlfinch und geben die Login-Daten an ihre Schüler/innen weiter.
- kümmern sich um die Bücher, die die Schüler/innen für das Projekt benötigen.

### Die Schüler/innen

- lesen , spielen und lernen ihre neuen Partner/innen kennen.
- spielen die Owlfinch-Spiele in ihrer Muttersprache.
- spielen die Owlfinch-Spiele in einer anderen Sprache.
- Kommunizieren mit ihren Partner/innen im TwinSpace
- diskutieren die Idee, ein eigenes ergänzendes Projekt zu starten.
- arbeiten gegebenenfalls in Zusammenarbeit mit ihren Partner/innen an ihrem eigenen Projekt.

## **Auswertung**

Die Ergebnisse der gemeinsamen Arbeit werden im Internet (Owlfinch, Schulwebsites oder im "TwinSpace") veröffentlicht.

## **Weitere Möglichkeiten**

- Mehr Lesespiele können von Schülergruppen erstellt werden
- Andere Klassen können eingeladen werden, auf Owlfinch zu spielen
- Jede Klasse kann nach einem neuen Partner aus einem anderen Land (auf Owlfinch oder eTwinning) suchen.
- Neue Literatur-Leseprojekte können gestartet werden.

## **Link**

<http://www.owlfinch.com>